

BIENVENUE

DANS L'UNIVERS A 360°









DGF07604481M



XBOX 360



BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT

EA



AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

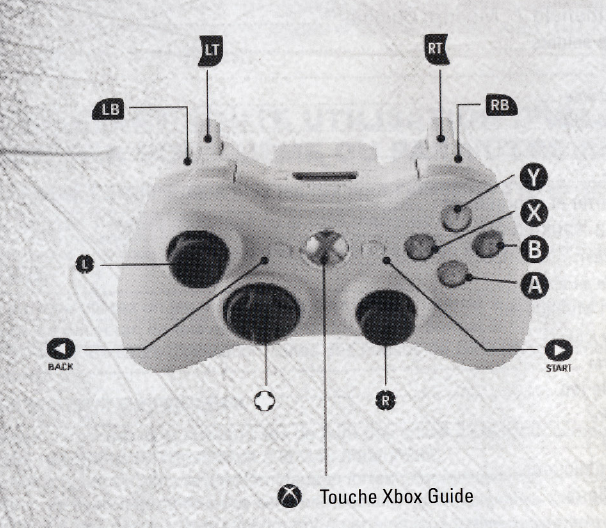
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,
de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence
de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

Retrouvez EA™ en ligne à l'adresse **www.electronicarts.fr**.

MANETTE XBOX 360



Touche Xbox Guide

TOUTES LES COMMANDES

Remarque : les options par défaut figurent ci-dessous.

COMMANDES PRINCIPALES

Se baisser/Se coucher en plongeant (appuyer vite deux fois lorsque vous êtes debout)/Se relever d'un coup (appuyer lorsque vous êtes couché)

Tirer

Se lever/Sauter (lorsque vous êtes debout)

Changer d'arme (maintenir et orienter R)/Arme par défaut

Ouvrir/Fermer le parachute/ Ramasser un équipement (Multijoueur)

Parler (Multijoueur, micro/casque nécessaire)/ Transfert immédiat (Campagne)

Se déplacer

Recharger

Liste des joueurs (Multijoueur)

Entrer/Sortir (ou s'éjecter) d'un véhicule/d'une arme fixe/Utiliser

Menu Pause

Afficher/Masquer la grande carte (Multijoueur)

Afficher/Masquer les drapeaux (Multijoueur)

Zoom sur la minicarte

Recul sur la minicarte

Viser/Regarder/ Zoomer (appuyer sur)

Xbox Guide

DANS UN VEHICULE

Action	Commande
Demander à un soldat à proximité de monter dans votre véhicule (Campagne)	B
Piloter un véhicule terrestre/ Tangage et rotation d'un hélicoptère	L
Avancer/Faire marche arrière (véhicules terrestres)	LT/LB
Altitude et roulis d'un hélicoptère	R
Changer d'angle de vue	RB
Changer de place dans un véhicule	Y
Viser de la tourelle	R
Tirer en pilotant (Campagne, vous devez disposer d'un tireur, le pilote ne pouvant pas contrôler l'arme principale du véhicule)	RB pour passer au tireur, puis RT pour ouvrir le feu

JOUER A BATTLEFIELD 2 : MODERN COMBAT™

Un redoutable arsenal de plus de 30 véhicules et de quelque 50 armes contemporaines est à votre disposition. Cette guerre est une guerre moderne et totale qui vous permet tout aussi bien de croiser le fer en ligne que de mener une Campagne en solo.

TYPES DE SOLDATS

Au nombre de cinq, ces catégories sont disponibles dans chacune des quatre armées (Union européenne, Etats-Unis, coalition moyen-orientale et Chine). En Multijoueur, l'ensemble des équipements et des armes vous sont accessibles à tout instant. En Campagne, seuls certains soldats sont présents sur chaque mission : à vous de débloquer les armes des différents types de personnels au fil de votre progression.

ASSAUT

Le soldat d'assaut est le fer de lance de la plupart des offensives. Armé d'un fusil d'assaut, d'un lance-grenade, d'un pistolet et de grenades défensives et fumigènes, il peut mener n'importe quel type d'action.

TIREUR D'ELITE

Outre son fusil à lunette à grossissement multiple, le tireur d'élite dispose d'un pistolet, de grenades fumigènes et d'un marqueur d'objectif laser. Il est aussi en mesure de repérer les positions ennemies grâce à son GPS.

- Pour « marquer » un objectif (obligatoirement un véhicule) à l'aide du marqueur laser, appuyez longuement sur RT. Une barre de progression vous indique pendant combien de temps la cible doit être marquée pour que le verrouillage se fasse en vue du tir de missile.
- Après avoir sélectionné l'unité GPS de l'observateur de l'avant, appuyez sur RT pour repérer les positions ennemies dans votre secteur. Elles apparaîtront sur votre carte et sur celle de vos coéquipiers pendant un bref laps de temps ou, le cas échéant, jusqu'à ce que vous changiez d'arme.

FORCE SPECIALE

Le soldat des forces spéciales est formé pour opérer furtivement et mener des opérations de sabotage. Son pistolet-mitrailleur et son pistolet sont dotés d'un silencieux, mais pas ses charges explosives de C-4... Il dispose également d'un couteau et de grenades étourdissantes qui aveuglent temporairement les soldats à proximité.

- Pour poser le C-4, appuyez sur RT. Vous passez ensuite automatiquement au détonateur, situé un peu plus loin. Pour l'actionner, appuyez à nouveau sur RT. Pour poser plusieurs charges, appuyez sur la touche de rechargement (B) en ayant le détonateur en main.

SAPEUR

Le sapeur répare les véhicules à l'aide de son chalumeau, lequel peut aussi tuer. Ce personnel dispose en outre d'un fusil à pompe, d'un pistolet, d'un lance-roquette et de mines antivéhicules, pas assez sensibles pour exploser au passage d'un homme à pied.

- Les mines terrestres que vous ou un coéquipier avez posées sont signalées par un panneau « danger ». Les mines ennemies ne sont pas montrées.

SOUTIEN

Le soldat de soutien remplit la double fonction de combattant et de médecin. Equipé d'une mitrailleuse, de grenades défensives, d'un pistolet et d'un injecteur auto médical. Il peut également solliciter des tirs de mortier.

- Pour soigner un coéquipier grâce à l'injecteur auto, placez-vous au-dessus de l'individu et appuyez sur RT. Pour vous faire une injection à vous-même, tenez-vous éloigné de vos frères d'armes et appuyez également sur RT.
- Pour demander un tir de mortier, visez la zone cible et appuyez sur RT. Une barre de progression vous indiquera pendant combien de temps maintenir le viseur pointé sur l'objectif. Vous recevrez alors une réponse radio confirmant votre ordre ou vous signalant que la frappe n'est pas possible (pour cause de rechargement). Si vous ne restez pas sur l'objectif, le verrouillage sera perdu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Battlefield 2 : Modern Combat™ utilise une fonction de sauvegarde automatique pour enregistrer systématiquement progression et paramètres sur votre disque dur Xbox 360 ou votre carte mémoire Xbox 360. Nous vous conseillons de ne pas désactiver cette fonction. Vous pouvez cependant le faire si vous le souhaitez via Options > Options générales. Indépendamment de ce réglage, vous pouvez sauvegarder votre progression manuellement grâce à l'option Sauvegarder du menu Campagne, ou lorsque le jeu vous y invite.

XBOX LIVE

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution ! **IL CONVIENT DE S'INSCRIRE ET DE S'ABONNER POUR ACCEDER AUX FONCTIONNALITES EN LIGNE. UNE CONNEXION INTERNET EST NECESSAIRE. ON TROUVERA LES CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES A JOUR A L'ADRESSE battlefield.ea.com (site en anglais). VOUS DEVEZ ETRE AGE D'AU MOINS 13 ANS POUR POUVOIR VOUS ABONNER A XBOX LIVE. EA SE RESERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES CARACTERISTIQUES EN LIGNE APRES PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR battlefield.ea.com.**

CONNEXION

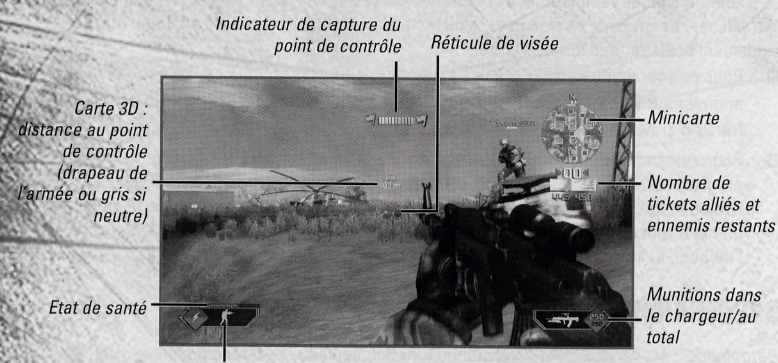
Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTROLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

Théâtre de combats acharnés, le Multijoueur rassemble 24 joueurs sur une douzaine de cartes en ligne. Outre l'action qui est la marque de fabrique des *BF* en Multijoueur, ce nouvel opus offre à la communauté des joueurs des fonctions en ligne plus abouties telles que la prise en charge des clans, les classements et le suivi statistique.

ECRAN EN MULTIJOUEUR

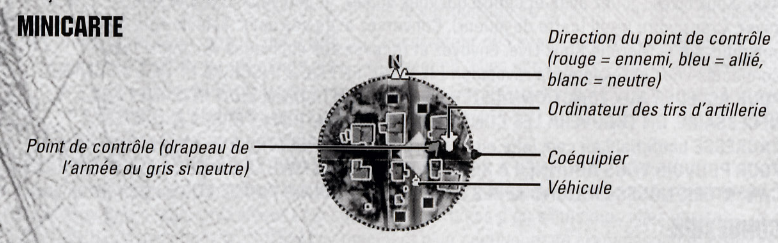


✪ Le réticule de visée vire au rouge lorsque vous visez un ennemi et de petites flèches rouges apparaissent quand vous touchez votre cible. Les petites flèches bleues indiquent que vous faites feu sur un soldat allié.

LISTE DE JOUEURS

Appuyez sur ◀ en cours de partie pour afficher la liste des joueurs. Elle vous permet de sélectionner un joueur en vue d'accéder aux options Carte du joueur, Vote d'expulsion, Inviter à rejoindre le clan et Stats.

MINICARTE



✪ Si l'ennemi s'empare d'un drapeau allié, celui-ci clignotera en rouge sur la minicarte lorsqu'il sera neutralisé. A l'inverse, si un camarade capture un drapeau ennemi, il clignotera en bleu une fois neutralisé.

MODES DE JEU

Ils sont au nombre de deux : Conquête et Capture.

CONQUETE

En mode Conquête, votre équipe essaie de s'emparer des points de contrôle présents sur la carte tout en combattant l'ennemi. Pour faire chuter le nombre de tickets adverses, prenez la majorité de ces points. L'équipe qui n'a plus de ticket, ou qui en a moins que l'adversaire au bout de 20 minutes, perd la partie.

CAPTURE

En mode Capture, vous devez infiltrer la base ennemie et rapporter le drapeau à votre base tout en empêchant l'équipe adverse d'en faire autant. C'est le camp qui a pris le plus grand nombre de drapeaux à l'issue du temps imparti qui gagne la partie.

✪ Votre équipe ne peut marquer des points pour la capture du drapeau que si votre propre étendard est toujours à sa place, à votre base.

MENU MULTIJOUEUR

Les différents écrans de ce menu vous permettent de configurer une partie et d'affronter l'ennemi en ligne.

Partie personnalisée	Des filtres sont proposés pour trouver votre type de serveur/partie préféré, puis vous connecter à une partie. Si celui qui a été choisi ne vous convient pas, vous pouvez effectuer un rafraîchissement jusqu'à ce que vous en trouviez un à votre goût. (**Remarque** : cette option n'est disponible que lorsque le filtre Connexion automatique de la partie personnalisée est désactivé.)
Partie rapide	Permet de se connecter au meilleur serveur disponible.
Partie interclans	Permet de configurer ou de rejoindre une partie interclans (si vous êtes membre d'un clan).
Mon clan	Permet de créer et de modifier votre clan.
Stats	Permet de visualiser vos stats personnelles et de consulter les classements des joueurs et des clans.
Options	Permet de régler, en cours de partie, les options concernant les commandes, le volume, etc.

TIR D'ARTILLERIE

Tous les joueurs peuvent demander un tir d'artillerie sur n'importe quelle position de la carte. Il vous faut simplement vous placer au-dessus de l'ordinateur dévolu à cette fonction et vous connecter (appuyez sur Ⓐ).

✪ Les tirs d'artillerie ne sont possibles qu'à certains intervalles. Lorsqu'un tir est possible, une icône représentant une bombe apparaît au-dessus de l'ordinateur, sur votre minicarte.

Lorsque vous êtes connecté, une carte sur laquelle figurent une mire et les positions des forces alliées et ennemies s'affiche. Orientez ● pour évoluer sur la carte et appuyez sur ✥↕ pour zoomer ou dézoomer. Orientez également ● pour placer la mire sur votre objectif, puis appuyez sur Ⓐ pour lancer la frappe.

ICONES RELATIVES AUX AMIS

	Le joueur est votre ami.
	Le joueur est membre de votre clan.
	Vous avez reçu un message en rapport avec votre clan.
	La voix est activée. Si le joueur est trop bavard, rendez-le muet.
	Discussion en cours (passage d'une icône à l'autre).
	Discussion de l'équipe en cours (passage d'une icône à l'autre).
	Voix muette. Vous en avez assez entendu !
	Voix via TV. Le joueur vous entend, mais ne peut pas vous répondre.

PARTIES INTERCLANS

Pour faire une partie interclans, vous devez d'adord créer un clan via le menu Xbox Live (allez dans Mon clan > Créer un clan, ou rejoignez un clan existant (soit en y étant invité, soit en formulant une demande via l'écran Stats > Classement de clans).
S'il y a au moins trois membres du clan en ligne, le chef ou un chef adjoint pourra préparer son clan au combat via le menu Partie interclans (Partie interclans > Préparer le clan). Ce faisant, le chef ou l'adjoint deviendra capitaine du clan et ce dernier pourra être défié par d'autres clans. Le capitaine pourra ensuite défier un clan (Partie interclans > Défi interclans) ou relever/décliner les défis lancés par les autres clans. Si le défi est relevé, tous les autres membres du clan sont invités à y participer. Le capitanat est abandonné une fois le défi relevé ou lorsque le capitaine regagne l'écran Préparer le clan et règle l'option Clan prêt sur « Non ». Lorsque le défi est relevé, le capitaine saisit la carte et attend l'arrivée des autres membres. Une fois atteint le nombre de joueurs requis, le capitaine de chaque clan doit indiquer sur le menu du jeu que son équipe est prête, ceci afin de lancer la partie. Si celle-ci n'a pas débuté avant un certain laps de temps, elle sera annulée et les joueurs retourneront au menu principal.

Remarque : vous ne pourrez envoyer un défi que si un serveur EA est disponible pour héberger la partie.

CAMPAGNE

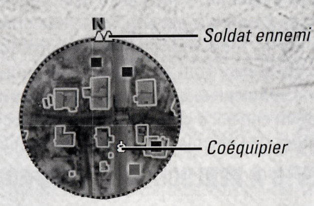
Cette campagne scénarisée vous plonge dans un conflit aux forts relents propagandistes où il vous sera donné de livrer bataille des deux côtés. En effet, vous devrez combattre pour chacun des deux camps avant de choisir celui que vous tenterez de conduire à la victoire.

ECRAN EN CAMPAGNE



- Le réticule de visée vire au rouge lorsque vous visez un ennemi et de petites flèches rouges apparaissent quand vous touchez votre cible. Les petites flèches bleues indiquent que vous faites feu sur un soldat allié.

MINICARTE



TRANSFERT IMMEDIAT

Grâce au transfert immédiat, les fines gâchettes vont pouvoir franchir un palier. Cette fonction de la Campagne vous permet, en effet, de vous glisser dans la peau de n'importe quel soldat de votre armée en un clin d'œil, d'où une incidence tactique immédiate.

- Pour effectuer un transfert immédiat vers un coéquipier, centrez-le sur l'écran pour faire passer son icône « type de soldat » au blanc, puis appuyez sur Ⓧ.
- Lorsque vous mourez, vous êtes automatiquement transféré vers un autre soldat, mais cela prend du temps et modifie votre valeur « pertes » à la fin de la mission.

GRADES ET RECOMPENSES

Vous êtes ici pour remplir une mission, soldat ! Soyez bon et vos efforts seront récompensés. Il faudra être courageux, voire héroïque, sur le champ de bataille pour vous voir décerner médailles et rubans, mais aussi glaner des points pour vos performances hors norme. Vous monterez en grade – de 2ème classe à général d'armée – au fur et à mesure que vous engrangerez de l'expérience et que vous vous aguerrirez.

Remarque : les rubans n'influent pas sur votre montée en grade. Ils ne sont là que pour le prestige.

Votre grade en Multijoueur est distinct de votre grade en Campagne. Dans ce dernier, lorsque vous êtes promu, un perfectionnement vous est octroyé. Il peut s'agir, par exemple, du modificateur de dégât lorsque vous passez de 2ème à 1ère classe.

MEDAILLES

Les médailles ne sont pas seulement là pour épater la galerie ; elles participent à votre progression, à la fois en Campagne et en Multijoueur. Chaque breloque peut être gagnée dans ces deux modes de jeu. Pour mériter une telle récompense, vous devrez vous distinguer au combat. Faites montre de vos talents arme au poing ou derrière un volant, par exemple en tuant quatre soldats ennemis avec un chargeur de fusil à lunette, en en tuant 10 sans mourir (en Multijoueur) ou sans perdre votre multiplicateur (en Campagne) à l'aide de véhicules terrestres.

COMMENT GAGNER DES POINTS EN MULTIJOUEUR

Votre total de points et votre taux de points par heure (PPH) vous aident à monter en grade en Multijoueur. Le moyen le plus simple consiste à tuer des soldats ennemis, mais il existe d'autres possibilités en Multijoueur : soigner des camarades (lorsque vous êtes soldat de soutien), réparer des véhicules alliés (si vous êtes sapeur) ou piloter un véhicule dont un passager tue un ennemi.

En mode Conquête, vous gagnerez beaucoup de points en neutralisant et en prenant des drapeaux. Quant au mode Capture, c'est précisément la prise du précieux étendard qui offre le plus grand nombre de points. Mais vous pouvez aussi marquer en tuant le porteur du drapeau ennemi, ou encore les adversaires qui se trouvent dans votre base et qui menacent votre drapeau ou celui de vos coéquipiers qui a pris le leur. Vous marquerez des points également si vous rapportez le drapeau ennemi à votre base, récupérez ce même drapeau si un coéquipier le lâche, ou si vous pilotez un véhicule dans lequel se trouve le porteur du drapeau.

ETOILES ET ELEMENTS A DEBLOQUER EN CAMPAGNE

Comme les médailles, les étoiles jouent un rôle dans votre promotion en Campagne. Elles permettent aussi de débloquer des éléments. Vous pouvez accentuer votre pouvoir de percussion sur le champ de bataille en vous octroyant une quantité plus importante de munitions, de nouvelles fonctions pour les armes, etc. Vous pourrez ainsi obtenir, par exemple, un plus gros chargeur pour votre mitrailleuse ou des têtes chercheuses pour votre lance-roquette.

Ces étoiles se gagnent de deux manières différentes :

Performances en mission : tuer vite et bien, être précis, finir rapidement la mission, utiliser efficacement toutes les armes disponibles (ce qui implique un recours optimal au transfert immédiat) et enregistrer des pertes aussi faibles que possible ; tout cela concourt à vous faire gagner des étoiles.

Défis à relever : sorte de mini-jeux, ces défis portent sur le transfert immédiat, les courses et les armes. Le fait d'engranger des étoiles débloque de nouveaux défis.

Il existe trois types d'éléments à débloquer : armes/équipement, améliorations pour les armes et défis. Armes et équipement seront débloqués au fil de votre progression en Campagne. Les améliorations et les défis seront, quant à eux, disponibles au fur et à mesure de vos gains en étoiles.

- Lorsque vous débloquez une arme ou une amélioration, elle est attribuée à votre campagne, c'est-à-dire que vous pourrez vous en servir quelle que soit l'armée à laquelle vous appartiendrez.

  Remarque : les éléments à débloquer et les récompenses que vous amassez en Campagne ne sont pas transposables en Multijoueur.

PERFECTIONNEMENTS

Pour remplir votre indicateur de perfectionnement, vous devez enchaîner rapidement les victimes. Les perfectionnements comprennent amplificateur de santé, vitesse accrue, multiplicateur de dégâts, cadence de tir plus élevée, etc. Leurs effets étant temporaires, exploitez-les au mieux tant qu'ils sont disponibles.

TRUCS ET ASTUCES

- Vous serez plus précis accroupi que debout, mais le mieux est encore de se coucher.
- Le fait de tuer des soldats alliés, ou même de leur tirer dessus, fait baisser votre total de points. Gare aux balles perdues ! En Multijoueur, le fait de tuer un coéquipier peut vous valoir une expulsion.
- Si vous tuez un adversaire, puis un second dans un certain laps de temps, vous aurez droit à un multiplicateur x2 sur le deuxième mort, x3 sur le troisième, etc. (en Campagne uniquement).

Avertissement

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans le paragraphe "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour remplacement de tout support après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse suivante :

Electronic Arts France - Service Consommateurs

56 rue des Docks - CP 712 - 69256 Lyon Cedex 09

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, pendant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Pour tout renseignement technique sur ce jeu, vous pouvez joindre le Service Consommateurs du **lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00** au :

0890 560 560*

(0,15€/min depuis un poste fixe)

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les infos officielles sur les jeux Electronic Arts ?
Inscrivez-vous et recevez par e-mail, chaque mois, la Newsletter. Inscription rapide sur le site :

www.electronicarts.fr

Possibilité de télécharger vidéos, bandes-annonces et patches.



*Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.